

Pelatihan Pembuatan Komik Strip Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Sekolah Luar Biasa (SLB)

Novita Ika Purnamasari¹, Andreas Tri Pamungkas²

^{1,2} Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

Received : 10 Juli 2025, Revised : 17 Juli 2025, Published : 31 Juli 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Novita Ika Purnamasari

E-mail: vitavinentia@amikom.ac.id

Abstrak

Komik strip merupakan karya seni yang menggunakan cerita dengan isu tertentu dalam membuat alur cerita. Keunikan komik strip terletak edukasi dan cerita singkat dengan panel terbatas. Seiring dengan perkembangan teknologi, pembuatan komik strip dapat memanfaatkan aplikasi digital mulai dari berbayar hingga gratis. Kegiatan pengabdian masyarakat yang penulis lakukan bekerjasama dengan Sekolah Luar Biasa (SLB) Wiyata Dharma 1 Sleman diantaranya seminar komik strip dilanjutkan pelatihan pembuatan komik strip serta pendampingan pemasaran digital yang berguna untuk memperluas penjualan hasil karya siswa. Disamping itu, pemasaran digital berfungsi sebagai strategi promosi SLB yang bersangkutan. Komik strip digital memiliki keunggulan pada proses yang lebih cepat dan pilihan komposisi warna yang lebih tegas. Melalui kegiatan pembuatan komik strip digital ini diharapkan siswa dapat semakin terampil dalam mendesain gambar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Kata kunci - komik strip, Sekolah Luar Biasa, pengabdian masyarakat, teknologi digital, komik edukasi

Abstract

Comic strips are works of art that use stories with certain issues in creating a storyline. The uniqueness of comic strips lies in the short story and education with limited panels. Along with the development of technology, the creation of comic strips can utilize digital applications ranging from paid to free. The community service activities that the author carried out in collaboration with the Wiyata Dharma 1 Sleman Special School (SLB) included comic strip seminars followed by comic strip creation training and digital marketing assistance which were useful for expanding sales of students' work. In addition, digital marketing functions as a promotional strategy for the SLB concerned. Digital comic strips have the advantage of a faster process and a more assertive choice of color composition. Through this digital comic strip creation activity, it is hoped that students can become more skilled in designing images by utilizing technological developments.

Keywords - comic strip, Special School, community service, digital technology, picture panels

How To Cite : Purnamasari, N. I., & Pamungkas, A. T. (2025). Pelatihan Pembuatan Komik Strip Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Sekolah Luar Biasa (SLB). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 1001–1009. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.303>

Copyright ©2025 Novita Ika Purnamasari, Andreas Tri Pamungkas

PENDAHULUAN

Komik strip merupakan bentuk karya seni visual yang menyajikan cerita atau rangkaian gambar secara berurutan, dilengkapi dengan balon kata atau narasi di bagian atas maupun bawah gambar sehingga membentuk cerita. Awal mulanya, komik strip digunakan sebagai media refleksi kondisi sosial, politik, dan moral di berbagai wilayah Eropa pada abad ke-15 hingga ke-19 (Kunzle, 1973). Sementara itu, komik tradisional di Indonesia mencerminkan kondisi sosial, politik, dan moral pada masa kerajaan Hindu dan Buddha, seperti yang terdapat dalam wayang beber, relief cerita candi, dan cerita lontar (Anggraeni et.al, 2025). Pada dasarnya, komik memiliki elemen-elemen penting yang membuatnya menjadi sebuah media yang enak dibaca, antara lain keberadaan gambar atau ilustrasi, unsur tulisan atau teks, ruang pengadeganan yang selanjutnya disebut dengan istilah panel, dan balon kata untuk meletakkan teks narasi atau kata-kata (Koendoro, 2007). Adapun ciri-ciri dari komik strip adalah memiliki sedikit panel serta panel-panelnya yang saling berurutan (tidak satu halaman penuh), *layout* yang kaku, komposisi yang sederhana, dan cerita yang singkat (Duncan & Smith, 2009). Struktur panel komik strip biasanya berurutan, terdiri dari beberapa panel yang disusun secara horizontal di mana setiap panel berfungsi sebagai cuplikan dari cerita yang lebih besar, dengan karakter yang berbicara atau berinteraksi satu sama lain. Komik strip sering digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam menyampaikan kritik sosial, politik, dan budaya. Dengan kata lain, komik strip bersifat lebih natural dan bebas.

Pada sebuah komik, elemen ilustrasi sangat penting keberadaannya karena dapat membedakan komik dari karya lain misalkan novel yang hanya terdiri dari sekumpulan teks. Keberadaan teks dapat membuat komik menjadi lebih unik karena dapat disampaikan berupa dialog, monolog, narasi, maupun efek suara. Penyusunan sebuah panel yang menarik akan memudahkan pembaca dalam memahami cerita komik, sedangkan balon kata berfungsi untuk menjelaskan dialog yang disampaikan tokoh dalam cerita komik. Ukuran balon kata dapat divariasikan sesuai dengan suasana yang ingin ditampilkan komikus dalam ceritanya (Nugraha & Nisa, 2023). Ada beberapa tahapan teknik dalam membuat komik strip, yaitu menentukan cerita, menentukan format, menciptakan karakter, menyusun gambar atau cerita, dan menentukan alur cerita (McCloud, 1993). Untuk menentukan cerita dalam komik strip, komikus harus memiliki ide dasar atau cerita yang ingin disampaikan. Elemen panel ini menunjukkan adanya gambar dan teks serta berfungsi untuk membangun kedalaman suasana dan ilustrasi yang mendorong imajinasi pembaca. Panel-panel ini kemudian disatukan menjadi rangkaian cerita atau adegan. Dulunya, komik strip sering digunakan dalam media cetak seperti koran dan majalah, namun kini telah merambah ke platform digital sehingga penggunaannya menjadi lebih mudah termasuk dalam pemilihan akun berbayar maupun gratis. Hal ini lah yang selanjutnya mendasari pengabdian bersama tim abdi melakukan kerjasama dengan mitra Sekolah Luar Biasa (SLB).

Sekolah Luar Biasa (SLB) adalah lembaga pendidikan khusus yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan anak-anak berkebutuhan khusus (ABK) yang memiliki tingkat kesulitan dalam pembelajaran karena keterbatasan fisik, emosional, dan mental sosial dengan memberikan fasilitas, kurikulum, metode, dan guru khusus dan profesional dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan kecerdasan dan bakat yang dimiliki. Hal ini dikarenakan masih banyak orang yang menganggap remeh mereka yang berkebutuhan khusus, padahal banyak sekali potensi siswa yang dapat dikembangkan dan dieksplorasi. SLB Wiyata Dharma 1 Sleman merupakan salah satu lembaga yang berdedikasi dalam memberikan pelayanan pendidikan kepada anak-anak yang berkebutuhan khusus. Di sekolah ini, tidak hanya materi pendidikan utama namun siswa juga diajarkan berbagai keterampilan dengan tujuan pengembangan bakat yang terdiri dari kegiatan membuat, menggambar, memasak, berjualan/*entrepreneur* dan lainnya. Mayoritas siswanya adalah tunarungu dan ada juga beberapa siswa tunagrahita.

SLB Wiyata Dharma 1 Sleman telah berhasil mewadahi para siswanya untuk berkarya melalui lomba-lomba yang diikutinya, bahkan siswa SLB Dharma Wiyata 1 Sleman telah berhasil mendapatkan juara dalam lomba FLS2N tingkat Nasional. SLB ini juga dikenal dengan kreatifitas siswanya dalam menggambar dan terbukti dari kejuaraan yang didapat ketika mengikuti berbagai kompetisi. Pemahaman guru dan siswa yang terbatas mengenai pembuatan komik strip dengan pemanfaatan digital diakui menghambat pengembangan karya siswa-siswi padahal telah banyak hasil lomba menggambar yang dijuarai dalam perlombaan maupun yang dipajang.



Gambar 1. Gambar karya siswa yang memenangkan lomba dipajang di Lorong sekolah

Masalahnya, potensi siswa tidak benar-benar dipublikasikan oleh sekolah. Padahal publikasi prestasi siswa mampu mendorong semangat siswa untuk semakin berkembang sekaligus sebagai media promosi bagi sekolah pada pihak eksternal terutama ketika keterampilan dan potensi siswa dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi digital.

Menurut penuturan mitra abdi, saat ini program belajar di SLB Wiyata terutama yang berkaitan dengan menggambar masih kurang terekspos. Hal ini mengakibatkan karya-karya seni yang dihasilkan siswa belum dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan belum memberikan dampak ekonomi yang signifikan bagi sekolah. Berdasarkan hasil analisis terkait wawancara dengan sejumlah guru dan observasi lapangan secara langsung, kami menemukan bahwa potensi siswa SLB Wiyata Dharma sangat besar terutama terkait bakat menggambar. Hal ini diperkuat dengan penuturan Kepala Sekolah SLB Wiyata Dharma 1 Sleman di mana kecenderungan siswa lebih menyukai belajar dengan metode visual dan praktek, seperti menggambar, tata buka, dan kesenian. Ketertarikan ini berpotensi untuk menjadikan siswa lebih kreatif dan imajinatif.

Berdasarkan uraian penulis yang dalam hal ini juga selaku pengabdian, permasalahan yang dikeluhkan oleh mitra adalah kurangnya pengetahuan serta keterampilan guru dan siswa dalam bidang IT dan dijelaskan sebagai berikut-:

1. Kurangnya pengetahuan tentang komik strip

Komik strip adalah salah satu potensi yang dimiliki mitra untuk mengikuti lomba tersebut terutama karena siswa di SLB ini unggul dalam menggambar dan desain visual. Namun mitra masih kurang memiliki kemampuan dalam pembuatan komik strip untuk diajarkan kepada siswa dan siswi. Padahal pemanfaatan media komik strip bisa digunakan untuk mengasah keterampilan siswa dalam memahami sebuah masalah sekitar dan menuangkannya dalam cerita bergambar (disebut panel) yang akan menarik untuk dibaca terutama ketika komik strip tersebut telah memanfaatkan digitalisasi media. Kurangnya pemahaman tentang komik strip menjadikan keterbatasan bagi SLB Wiyata Dharma 1 Sleman untuk mengikuti lomba padahal saat ini tren pembuatan komik strip sedang banyak digemari dan dijadikan ajang perlombaan terutama komik strip digital.

2. Kurangnya pengetahuan tentang marketing konten

Para siswa SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, selain diajarkan tentang materi pelajaran sekolah, mereka juga diberikan pelajaran ekstra dan dilatih dalam berbagai bidang seperti tata boga, membuat batik, membuat *ecoprint*, hingga menggambar. Hasil karya siswa tidak hanya dipajang namun karya-karya mereka juga bisa dijual dan hasil penjualan bisa menjadi pemasukan bagi sekolah guna untuk mengembangkan sarana dan prasarana sekolah. Saat ini pemasaran produk hanya melalui *word of mouth*, dimana pemasaran hanya dilakukan di sekitar kota Sleman, dan pembelian produk hanya melalui sistem pemesanan atau PO, hal ini biasanya dilakukan jika pesanan dalam jumlah besar seperti pesanan dari Dinas atau Pemerintahan. Dalam hal ini, mereka

sangat kurang pengetahuan dalam bidang marketing, terutama dalam digital marketing, hal ini mengakibatkan penjualan produk sangat terbatas karena kurangnya *brand awareness*.

3. Belum memiliki video company profile

SLB Wiyata Dharma 1 Sleman tidak hanya menjadi tempat belajar bagi siswa berkebutuhan khusus, tetapi juga menjadi wadah bagi mereka untuk mengembangkan potensi dan kreativitas. Selain menguasai materi akademik, siswa di sini aktif dalam berbagai kegiatan produktif seperti tata boga, membatik, dan ecoprint. Melalui video profil ini, kami ingin memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keberagaman talenta yang dimiliki oleh siswa SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Selain itu, video ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mendukung produk-produk buatan siswa berkebutuhan khusus. Dengan demikian, hasil penjualan karya siswa dapat digunakan untuk mengembangkan sarana dan prasarana sekolah, sehingga semakin banyak siswa yang dapat merasakan manfaat dari pendidikan inklusif.

Berdasarkan permasalahan diatas, kami menawarkan beberapa solusi yang diharapkan dapat menjadi problem solveing di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman dalam proyek pengabdian masyarakat ini, diantaranya

1. Pelatihan Pembuatan Komik Strip

Pelatihan ini kami hadirkan untuk menyelesaikan permasalahan terkait dengan kurangnya pemahaman siswa dan guru SLB Wiyata Dharma 1 Sleman tentang komik strip. Kegiatan ini mencakup beberapa poin diantaranya pelatihan dan sosialisasi pemahaman konsep Komik strip pada siswa dan guru, pelatihan pembuatan komik strip untuk para siswa. Pelatihan komik strip ini memuat mengenai pemaparan materi tentang dasar-dasar pembuatan komik strip dan langkah-langkah pembuatan komik strip. Pelatihan ini akan dibagi menjadi 2 metode yaitu secara manual dan digital. Ada 2 pemateri yang akan memberi materi komik strip secara manual dan digital.

2. Pembuatan Video Company

Pembuatan video company bertujuan untuk mempromosikan SLB Wiyata Dharma 1 Sleman sebagai lembaga pendidikan yang inklusif dan berkualitas. bertujuan untuk mempromosikan SLB Wiyata Dharma 1 Sleman sebagai Lembaga pendidikan yang inklusif dan berkualitas.

3. Sosialisasi dan Pelatihan Pembuatan Konten Marketing

Sosialisasi dan pelatihan ini kami hadirkan untuk menyelesaikan masalah tentang kurangnya pemahaman tentang digital marketing dan kurangnya brand awareness terkait dengan produk yang dihasilkan oleh SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Kegiatan yang kami targetkan untuk guru SLB Wiyata Dharma 1 Sleman ini kami hadirkan untuk membantu para guru agar dapat memahami tentang sosial media marketing. Kegiatan ini mencakup beberapa point, diantaranya adalah pelatihan pembuatan marketing konten melalui platform digital (instagram), konsistensi penggunaan akun dan pembuatan konten yang menarik.

METODE

Pra Pelaksanaan

Metode Pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi 5 tahapan. Tahapan pertama yaitu penentuan mitra. Di tahap ini kami berdiskusi dan menentukan mitra yang sesuai dengan kriteria yang diberikan, dan menggali informasi mengenai permasalahan yang dihadapi mitra kami. Tahap kedua survey lokasi, pada tahap ini kami melakukan survey lokasi ke SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Kami melakukan pengenalan dan wawancara singkat terkait permasalahan yang ada di SLB tersebut. Informasi awal yang kami dapat yaitu adanya permasalahan pada kurangnya kemampuan dan pemahaman mengenai pembuatan komik strip dan konten digital marketing serta belum adanya *company profile* dari mitra tersebut. Tahap ketiga penyusunan program, setelah ditemukan permasalahan pada tahap kedua, kami melakukan diskusi untuk menentukan bentuk program dan juga kegiatan yang akan kami laksanakan. Tahap keempat penyampaian program kerja, setelah menentukan program apa yang akan kami buat selanjutnya penulis dan tim pengabdian berdiskusi dengan mitra mengenai rancangan program kerja dan waktu pelaksanaan. Tahap kelima penyampaian ulang program kerja, yang kemudian disepakati bersama oleh mitra.

Pelaksanaan

Kegiatan kami akan mengadakan kegiatan selama 3 hari untuk melakukan seminar dan pelatihan, adapun kegiatannya sebagai berikut :

- a. Seminar dan Pelatihan Sosial Media Marketing
Kegiatan pertama yang akan kami laksanakan adalah pelatihan Sosial Media Marketing yang kami tujukan kepada Guru SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Kegiatan ini akan berlangsung selama satu hari yang akan dihadiri oleh narasumber dan para guru SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.
- b. Pelatihan pembuatan Komik Strip manual
Kegiatan selanjutnya adalah Pelatihan Pembuatan Komik Strip. pelatihan ini kami tujukan kepada siswa SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Kegiatan ini akan kami laksanakan selama 2 hari, dimana hari pertama kami melakukan pelatihan pembuatan komik strip secara manual dan sederhana, kegiatan ini diikuti oleh 23 Siswa dan 8 Guru. Selanjutnya kami memilih 10 siswa terbaik untuk diberikan pelatihan tambahan yaitu membuat komik strip dengan menggunakan media digital
- c. Pelatihan pembuatan Komik Strip digital
Pada hari kedua, kami melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan komik strip dengan menggunakan media digital. Kegiatan ini kami tujukan pada 10 siswa yang berpotensi untuk mengikuti kegiatan ini.

Pasca Pelaksanaan

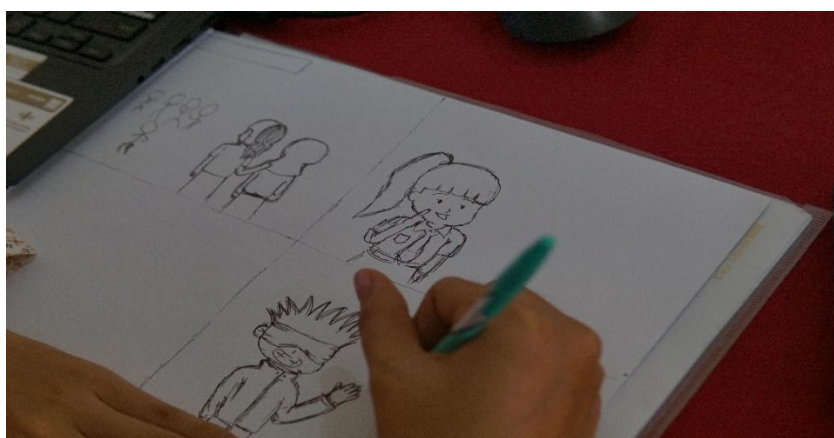
Kami akan melakukan evaluasi mengenai kegiatan pengabdian yang telah kami jalankan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kami telah menyelesaikan sosialisasi dan pelatihan pembuatan konten marketing untuk guru SLB Wiyata Dharma 1 Sleman yang dilaksanakan selama satu hari. Kegiatan ini dihadiri oleh 13 orang guru dari SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Sosialisasi dimulai dengan pemaparan materi mengenai pentingnya sosial media dalam pemasaran produk, di mana narasumber menjelaskan penggunaan dunia maya dan strategi pemasaran di sosial media dengan memberikan contoh dari beberapa produk yang terkenal di bidang Kesehatan dan *skin care*. Selain itu, narasumber juga membahas konsep *Advertising Myst* dan tren yang ada di dunia media sosial saat ini. Setelah pemaparan materi, peserta diajarkan tentang fitur-fitur yang berguna dalam pemasaran digital, termasuk cara menggunakan *WhatsApp Business* dan bagaimana cara berjualan di platform online. Narasumber juga menekankan pentingnya memiliki stok produk yang siap dijual sebelum memulai pemasaran online. Acara ditutup dengan sesi tanya jawab yang interaktif, di mana peserta aktif memberikan tanggapan dan bertanya mengenai materi yang telah disampaikan. Sebagai penutup, kami melakukan penyerahan sertifikat kepada narasumber dan dilanjutkan dengan foto bersama. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu guru-guru dalam mempromosikan produk SLB Wiyata Dharma 1 Sleman melalui platform sosial media dengan lebih efektif. Selain memberikan tambahan pengetahuan terkait pemasaran menggunakan media sosial, kami selanjutnya melakukan sosialisasi dan pelatihan tentang konsep dasar komik strip untuk siswa dan guru SLB Wiyata Dharma 1 Sleman selama 2 hari, dihadiri oleh 20 siswa dan 5 guru pada hari pertama, serta 10 siswa dan 2 guru pada hari kedua. Pada hari pertama, peserta belajar tentang panel, balon, dan alur cerita, serta membuat komik strip dengan tema pendidikan dan lingkungan, didampingi oleh panitia dan guru.



Gambar 2. Mengenal panel dan membuat komik strip digital



Gambar 3. Peserta mendesain komik strip secara manual

Hari kedua difokuskan pada pembuatan komik strip digital menggunakan aplikasi Ibis Paint, di mana peserta men-trace dan mewarnai hasil gambar komik strip manual mereka.



Gambar 4. Pengabdian bersama tim memeriksa desain komik strip siswa versi manual dan digital



Gambar 5. Salah satu karya komik strip digital siswa SLB Wiyata Dharma 1 Sleman

Kegiatan ini berhasil meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa, serta mendorong mereka untuk mengeksplorasi minat di bidang seni.



Gambar 6. Dokumentasi bersama peserta komik strip digital, guru dan tim pengabdian

Kami berharap kegiatan ini menjadi langkah awal bagi siswa untuk mengikuti lomba FLS2N di masa mendatang, sekaligus membangun semangat berkarya di bidang seni. Hingga tulisan jurnal ini dibuat, pendampingan pembuatan komik strip digital siswa SLB Wiyata Dharma 1 Sleman masih terus dilakukan karena siswa dan guru tertarik untuk terus mengembangkan karya digital yang ada, terlebih lagi di bulan Mei 2025 terdapat dua siswa berhasil menjuarai lomba komik strip digital yang baru pertama kali diikuti.

Selain pendampingan pembuatan komik strip digital, penulis dan tim pengabdian juga telah berhasil menyelesaikan pembuatan Video Company Profile untuk SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, yang berisi informasi umum mengenai profil sekolah, kegiatan yang dilakukan, serta prestasi yang telah diraih. Video ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas dan menarik tentang sekolah, sehingga dapat membantu mempromosikan dan memperkenalkan SLB Wiyata Dharma 1 Sleman kepada masyarakat luas.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

KESIMPULAN DAN SARAN

SLB Wiyata Dharma 1 Sleman merupakan salah satu SLB yang terletak di Kecamatan Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan beberapa permasalahan diantaranya pemasaran media sosial serta keterampilan pemanfaatan IT/ digital yang dalam pengabdian masyarakat ini berupa kurangnya pemahaman dalam pembuatan komik strip, kurangnya pemahaman dalam pembuatan konten digital, dan kurangnya company profile mitra. Melalui pendampingan dan pelatihan kegiatan pengabdian masyarakat, diharapkan desain komik strip tidak hanya dilakukan secara manual namun memanfaatkan aplikasi digital baik yang berbayar maupun gratis karena penggunaan aplikasi digital menghasilkan komposisi warna yang menarik dan tajam serta lebih praktis dan efisien.

Selanjutnya pengabdian memberikan saran sebagai berikut:

1. Masih diperlukan pelatihan lebih lanjut tentang penggunaan platform digital/sosial media agar guru-guru SLB Wiyata Dharma 1 Sleman dapat membuat konten digital marketing yang lebih kreatif dan maksimal untuk mempromosikan lebih luas lagi karya-karya yang telah dibuat oleh siswa/siswa SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.
2. Sebaiknya guru meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran komik strip dan sekolah menyediakan fasilitas yang lebih baik untuk mendukung pembelajaran siswa tentang komik strip. Agar bakat yang dimiliki siswa/siswi tersalurkan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Afrinda, P. D., Yanda, D. P., & Tatalia, R. G. (2020). Pembuatan Komik Sebagai Bentuk Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Menulis. *Rangkiang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 42-48.
- Bunanta, M. (2015). Mendongeng dan Minat Anak. Jakarta: KPBA Press
- Darmawan, Hikmat. (2012). How To Make Comic Menurut Para Master Dunia. *Bandung: Mizan Media Utama*
- Firgiawan, W., Cokrowibowo, S., Natsir, N., Sulfayanti, S., & Nur, N. (2025). Pelatihan Pembuatan Komik Digital sebagai Sarana Pelestarian Bahasa Daerah. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 93-105.
- Fujiastuti, A. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis komik untuk Guru SD dan TK. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 3(1), 82-85.
- Herdiana, O., & Aprily, N. M. (2022). Pelatihan Skill Literasi Digital dalam Pengelolaan Data bagi Pelaku Usaha UMKM. *Jurnal Abdimas Ekonomi dan Bisnis*, 2(2), 86-95
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 34-46 diakses dari <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>
- Jumiatur. (2014). Laporan PPL II di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Diambil kembali dari <https://eprints.uny.ac.id/35808/1/JUMIATUN.pdf>
- Maharsi, Indiria. (2010). Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas. *Yogyakarta: Kata Buku*
- McCloud, Scott. (2008). Memahami Komik. *Jakarta: Gramedia*
- Mukmin, Toto Mujio. (2020). Pelatihan Perancangan Komik Strip. Diakses dari https://linter.untar.ac.id/repository/pengabdian/buktiabdi_10697005_5C050321072608.pdf
- Novitasari, N. F. (2021). Pelatihan pembuatan komik strip bagi guru: usaha peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 1 Sumberargo. *Martabe*, 4(1), 258-266.
- Nurlaily, F., Asmoro, P. S., & Aini, E. K. (2021). Pelatihan teknik foto produk menggunakan smartphone untuk meningkatkan visual branding usaha rintisan. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 347-356.
- Prayoga, D. S. (2020). Teknik membuat komik strip digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 87-97.
- Purnamasari, N. I., & Pamungkas, A. T. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Visual dan Literasi Digital Produk UMKM Desa Joho, Sleman. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(11), 5322-5327.
- Ramadhan, R., & Rahimah, R. (2024). Optimalisasi Digital Marketing Sebagai Sarana Pengembangan UMKM Di Desa Gongsol. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(5), 1484-1492

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



- Saputra, A. D., Annisa, F. N., Al Aziz, I. S. A., & Lubis, S. A. F. (2023). Pengaruh Komik Strip Bermuatan Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa SMA. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 20(2), 273-287.
- Setiawati, A. S., Oesman, A. M., Wardhana, C. K., & Suryawijaya, G. R. (2021). Pembuatan Komik Strip (4 Koma Man'ga) dengan Struktur Kishoutenketsu dan Tema Nilai Konservasi. *Abdipamas*, 5(2), 219-226.
- Siregar, A., Wahyuni, R., & Dewi, R. S. (2023). Pelatihan Aplikasi Comic Page Creator Sebagai Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru di Kota Medan. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(1), 264-274.
- Widiseti, Damar. (2016). The Effectiveness of Using Comic Strips in Improving the Students Writing Descriptive Text. State University of Yogyakarta. Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/25700/1/Damar%20Widiseti%2007202244050.pdf>
- Yuliana, L., Warsiyati, T., Munirah, Y., Nurhidayah, W., Zulaiha, N. S., & Musringudin, M. (2024). Pelatihan Pembuatan Komik Digital sebagai Modifikasi Media Pembelajaran di SD Negeri Tangerang 2. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, 6(1), 29-40.